

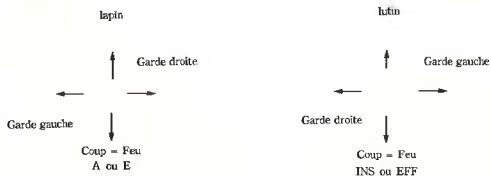
La stratégie à adopter dépend des règles de base rassemblées dans le tableau suivant :

ACTION	EFFET
le lapin entre dans la citrouille	la citrouille se fait dévorer peu à peu puis s'écroule
le lutin est devant la cabane et pousse le rocher	le rocher avance peu à peu puis écrase la cabane
un lapin ou un lutin touche la sorcière ou le sorcier activé	la sorcière ou le sorcier se transforme en fumée qui rentre à son quartier général
un lutin et un lapin tous deux activés se rencontrent	combat
le sorcier et la sorcière tous deux activés se rencontrent	ils rentrent à leur quartier général respectif et perdent leurs sorts
le sorcier ou la sorcière rentre dans son logis	il ou elle récupère ses trois sorts
le sorcier ou la sorcière avance en appuyant sur feu	il ou elle jette un sort et se déplace

Les combats : l'issue de chaque combat est sanctionné de la manière suivante :

- le gagnant gagne un personnage,
- le perdant perd un personnage

les commandes en cours de combat sont les suivantes :



les deux indicateurs donnent :

- à gauche la force du coup,
- à droite l'énergie restant au combattant.



L'histoire

Au sein de la Forêt, un couple de sorciers décide de divorcer. Mais la séparation de deux êtres aux mœurs aussi maléfiques ne peut se faire sans heurts.

Aussi, toute la Forêt entre en guerre afin de détruire le quartier général ennemi.

Le chargement :

Disquettes :

ATARI ST : Insérez la disquette dans le lecteur puis allumez la machine.

AMSTRAD : Allumez la machine, insérez la disquette puis faire RUN "JEU"

THOMSON : Allumez la machine, insérez la disquette puis : sur MO6, TO8, TO9, TO9+, passez en BASIC 1.0 sur TO7-70, passez en mode disquette (2) sur MO5, tapez DOS

COMMODORE 64 : Allumez la machine, insérez la disquette dans le lecteur puis tapez LOAD"*", 8,1

PC et Compatibles : Mettez la disquette dans le lecteur A, puis allumez la machine

AMIGA : Allumez la machine, insérez la disquette Kickstart (1.1 ou suivants), puis insérez la disquette de jeu.

Cassettes :

AMSTRAD : Allumez la machine, insérez la cassette, puis tapez : I TAPE et RUN"

THOMSON : Allumez la machine, insérez la cassette, appuyez sur PLAY puis tapez RUN CASS :»

COMMODORE 64 : Allumez la machine, insérez la cassette puis SHIFT RUN/STOP

Le jeu

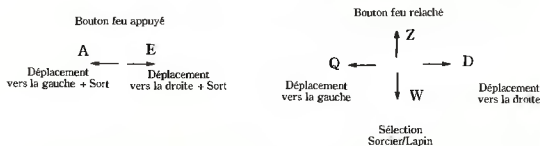
Mise en route : Vous pouvez jouer au clavier ou aux manettes, soit seul contre l'ordinateur, soit à deux joueurs.

Il vous suffit de sélectionner dans les menus

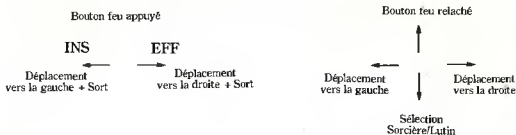
- votre niveau : novice, amateur ou expert
- le maître du camp : joueur ou cyborg.

La touche K permet d'interrompre une partie en cours

Déplacement : Pour le joueur occupant la partie haute de l'écran :



Pour le joueur occupant la partie basse de l'écran :



BUT : Chaque joueur doit tenter de détruire le camp adverse.

Le sorcier et ses lapins doivent dévorer la citrouille, maison de la sorcière et de ses lutins. Pendant ce temps ces derniers tenteront d'écraser grâce au rocher le quartier général du sorcier.